

# GameStars



## STECKBRIEF MICHAEL BHATTY

ALTER: 36

NATIONALITÄT: Deutscher

WOHNORT: Gütersloh

BERUF: Lead Game Designer

AUSBILDUNG: Magister in Kunst,  
Literatur, Medien  
Dr. phil. in Medien-  
wissenschaften

MOTTO: Wer schneller lebt,  
ist trotzdem nicht eher fertig.

Dr. Sacred und Mr. Movie

## MICHAEL BHATTY

Der promovierte Medienwissenschaftler schwärmt für Fantasy-, Action- und Science-Fiction-Filme sowie Multiplayer-Spiele gegen seine Frau. Gerade hat er die Arbeit an Sacred abgeschlossen.

### HISTORIE

1998	Pax Westphalica
2000	Patrizier 2
2001	Ballerburg
2001	Port Royale
2004	Sacred

### Die Meilensteine des Michael Bhatti



#### Patrizier 2

Das erste Projekt, an dem Michael Bhatti bei Ascaron mitwirkte. Er war für die Missionstexte der Handels-Seeschlacht-Mixtur zuständig.



#### Ballerburg

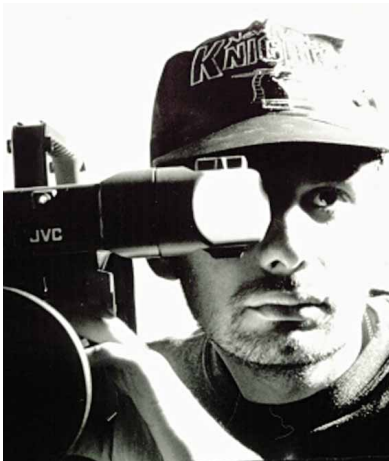
Kurzweiliges Mauer-Zerbröseln, vor allem im Multiplayer-Modus extrem spannend. Zusätzliche Aufbau-Elemente bringen Spieltiefe.



#### Sacred

Im extrem umfangreichen Action-Rollenspiel steuern Sie einen von sechs Charakteren. Dank vieler guter Ideen und detaillierter Grafik ein Hit.





## 12 FRAGEN ZU FRÜH-STARTS UND FECHTEN

- Dein erstes Computerspiel?**  
Eigentlich Pong, am PC Wing Commander.
- Drei Spiele für die einsame Insel?**  
Privateer, Betrayal at Krondor, alle Ultimas in einer Sammlung.
- Dein Multiplayer-Favorit?**  
Duke Nukem 3D, der Humor ist herrlich.
- Deine größte Spiele-Enttäuschung?**  
Alle Titel, die zu früh fehlerhaft auf den Markt geworfen wurden.
- Deine Lieblingsmusik?**  
Neben Soundtracks von Howard Shore oder John Williams eindeutig Alice Cooper!
- Dein Lieblingsbuch?**  
Raymond E. Feist, Magician.
- Deine Lieblings-Website?**  
Meine eigene:  
[www.interactive-story-telling.de](http://www.interactive-story-telling.de).
- Dein Lieblingsfilm?**  
Der Herr der Ringe hat nach langen Jahren Star Wars abgelöst.
- Deine Lieblings-Fernsehserie?**  
Babylon 5 – tief in mir schlummert ein Centauri.
- Dein Lieblingessen?**  
Alles! Ich suche noch nach Sachen, die ich nicht mag.
- Deine Non-Computer-Hobbys?**  
Kampfsport, Fechten, Lesen, Schreiben, Zeichnen, Filme drehen, Reisen usw.
- Dein Non-Computer-Traumjob?**  
Regisseur für Fantasy-Filme.

### SCHWERTKAMPF - KINO

Michael Bhatti hat ein Faible für Fantasy-Streifen. Diese Bilder stammen aus dem Independent-Film Flashback, den Bhatti zusammen mit zwei Freunden und unzähligen Freiwilligen gedreht hat.



## »In der deutschen Spielebranche arbeiten oft nur Quereinsteiger und motivierte Amateure.«

Michael Bhatti über einheimische Entwickler, epische Geschichten und zu hohe Qualitätsansprüche.

**GameStar** Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

**MICHAEL BHATTY** Meine fachliche Herkunft liegt in den Medienwissenschaften. Nach meiner Promotion betreute ich etliche Jahre Projekte in den Bereichen Veranstaltungsmanagement, Radio, Fotografie, Videodokumentation und Multimedia. Im Jahr 2000 habe ich mich schließlich bei Ascaron beworben, um dort die Bereiche Action, Fantasy und Science Fiction auszubauen.

**GameStar** Sacred ist fertig, was planst du als neues Spieleprojekt?

**MICHAEL BHATTY** Ich will komplexe Titel mit viel Story und Atmosphäre entwickeln. Gerade die Verbindung von spielerischem Tiefgang mit epischen Geschichten ist noch ein Manko vieler deutscher Produkte.

**GameStar** Wie könnten deutsche Spiele im Ausland mehr Erfolg haben?

**MICHAEL BHATTY** Als Entwickler muss man die Gewohnheiten und Sitten anderer Länder kennen, um internationale Anforderungen abzudecken. Das gilt nicht nur für das eigentliche Spielprinzip, sondern fängt schon beim Verpackungs-Artwork an. Deshalb hat etwa Ascaron ein Büro in England, um den dortigen Markt fachkundig zu betreuen.

**GameStar** Was hältst du für das größte Problem der hiesigen Spieleindustrie?

**MICHAEL BHATTY** Die Ablehnung professioneller Ausbildung. In der deutschen Spielebranche arbeiten oft nur Quereinsteiger und motivierte Amateure, die sich alles auf die harte Tour selbst beibringen müssen. Leider unterstützen nur wenige Firmen neue Entwickler-Bildungswege, etwa Ascaron, Phenomedia, Electronic Arts und Funatics an der IT-Akademie Ostwestfalen.

**GameStar** Was war der schlimmste Bug, den du jemals übersehen hast?

**MICHAEL BHATTY** Bislang keiner! Für Ballerburg und Sacred hatten wir sehr gute Qualitätstester. Dafür habe ich einen persönlichen Bug, meinen hohen Qualitätsanspruch: Manchmal beharre ich zu sehr auf der Durchsetzung meiner Ideen.

**GameStar** Titel wie Spellforce verschmelzen Genres. Wird dieser Trend anhalten? Deckt man so mehrere Käufergruppen ab?

**MICHAEL BHATTY** Ich glaube, das ist eine völlig normale Weiterentwicklung der vorhandenen Kategorien. Damit befriedigt man die steigenden Ansprüche der Spieler und spricht eine größere Zielgruppe an.

**GameStar** Magst du Konsolen?

**MICHAEL BHATTY** Videospiele verbreiten durch die entspannte Haltung beim Zocken auf der Couch wohnliche Freizeitatmosphäre. Sie werden mit kürzeren Spielen »für zwischendurch« künftig auch ältere Spieler-Generationen ansprechen.

**GameStar** Wie wird der Markt in fünf Jahren aussehen? Was kommt?

**MICHAEL BHATTY** Die Aufspaltung zwischen Multi- und Singleplayer-Titeln wird voranschreiten. Bei letzteren gewinnen Tiefgang und Geschichte extrem an Bedeutung. Vor allem, wenn die Technik für Virtual Reality storylastigen Titeln wie Ultima, Daggerfall oder Wing Commander eine Renaissance beschert.

**GameStar** Würdest du gerne einen Ego-Shooter programmieren?

**MICHAEL BHATTY** Klar, mir schwebt eine Mischung aus Schleich-Einlagen und rasanter Fecht-Action im Fantasy- oder Science-Fiction-Szenario vor. Töten wäre zwar möglich, aber auf keinen Fall nötig.

**GameStar** Was wäre dein Traumprojekt, ohne Rücksicht auf Zeit und Kosten?

**MICHAEL BHATTY** Die Fantasy-Welt aus meinem bislang unveröffentlichten Roman »Im Schatten des Lichts« als Rollenspiel und TV-Mehrteiler umzusetzen.

**GameStar** Ein absurdes Erlebnis in deiner Karriere in der Spiele-Branche?

**MICHAEL BHATTY** Absurd im positiven Sinn! Ascaron-Fans haben mir das Lied »Black Bhatti« geschrieben und dem Team Gummibärchen und Schweizer Schokolade geschickt. Dafür sind wir sehr dankbar!

**GameStar** Was wolltest du den Spielern da draußen schon immer mal sagen?

**MICHAEL BHATTY** Ich werde oft gefragt, wie man als Designer in die Branche kommt: Nur mit einer soliden Ausbildung, mit breitem Interesse in Kunst, Kultur, Musik und Naturwissenschaft. Oft fehlt es aber schon an grundsätzlichen Fertigkeiten. Deshalb: Lernt Lesen und Schreiben!

»Lernt Lesen und Schreiben!«

MS